

# PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF KAHOOT TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN PROSES DAN BERPIKIR LOGIS SISWA

Hanny Mei Utari  
Program Studi S2 Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Sidang Tesis



# Latar Belakang

- Pembelajaran IPS masih cenderung konvensional
- Kemampuan proses dan berpikir logis siswa belum optimal
- Media digital interaktif dibutuhkan untuk meningkatkan keaktifan siswa
- Kahoot berpotensi meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar

# Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media kahoot terhadap kemampuan proses siswa?
2. Apakah penggunaan Kahoot berpengaruh terhadap kemampuan berpikir logis siswa?

# Metode Penelitian

- • Jenis: Kuantitatif (Eksperimen)
- • Desain: Kelas kontrol & kelas eksperimen
- • Subjek: Siswa kelas VII MTs Darul Huda
- • Instrumen: Tes pilihan ganda
- • Analisis data: Uji-t

# Efektifitas media pembelajaran

Tes	Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Pretest	Minimum	60	57
	Maksimum	74	62
	Rata-rata	66,2	59,9
Posttest	Minimum	77	62
	Maksimum	82	77
	Rata-rata	79,9	69,4

# Hasil Uji T

**Group Statistics**

kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
nilai posttest_kontrol	30	69.43	3.664	.669
posttest_eksperimen	30	79.90	1.269	.232

**Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
nilai	Equal variances assumed	27.026	.000	-14.784	58	.000	-10.467	.708	-11.884	-9.050
	Equal variances not assumed			-14.784	35.858	.000	-10.467	.708	-11.903	-9.031

# Temuan Penelitian

1. Penggunaan Kahoot efektif meningkatkan kemampuan proses dan berfikir logis siswa: Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan kemampuan proses dan berfikir logis siswa dalam pelajaran IPS.
2. Kahoot meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa: Penggunaan Kahoot dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS.
3. Kahoot dapat digunakan sebagai alternatif metode pembelajaran: Kahoot dapat digunakan sebagai alternatif metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa
4. Penggunaan Kahoot perlu diintegrasikan dengan kurikulum: Penggunaan Kahoot perlu diintegrasikan dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran untuk mencapai hasil yang optimal.

# Manfaat Penelitian

1. **Teoretis** : memperkaya kajian media pembelajaran digital
2. **Praktis** : sebagai alternatif media pembelajaran IPS
3. **Institusional** : peningkatan kualitas pembelajaran di madrasah

# Referensi

1. Bloom, B. S. (1956). Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Longmans, Green and Co.
2. Piaget, J. (1952). The origins of intelligence in children. International Universities Press.
3. Sari, A., & Nurhayati, N. (2020). Pengaruh penggunaan Kahoot terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPS. Jurnal Pendidikan IPS, 10(2), 123-134.
4. Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot for learning – A literature review. Computers & Education, 149, 103818.
5. Wahyuni, S., & Suryani, N. (2021). Pengaruh penggunaan Kahoot terhadap kemampuan berpikir logis siswa dalam pembelajaran IPS. Jurnal Pendidikan IPS, 11(1), 1-12

# Kesimpulan

- • Media pembelajaran Kahoot meningkatkan hasil belajar siswa terhadap kemampuan proses siswa
- • Kahoot berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir logis siswa
- • Media Kahoot efektif diterapkan dalam pembelajaran IPS